

Литература

1. Бабина Л.В. Об особенностях демотиватора как полимодального текста / Л.В. Бабина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2013. – № 2 (20). – С. 28–33.
2. Бугаева И.В. Демотиваторы как новый жанр в интернет-коммуникации: жанровые признаки, функции, структура, стилистика / И.В. Бугаева. – URL: <http://www.rastko.rs/filologija/stil/2011/10Bugaeva.pdf>
3. Букреева О.В. Образ российской власти и политических лидеров в концептуальном пространстве демотивационных постеров / О.В. Букреева // Полис. – 2011. – № 5. – С. 118.
4. Голиков А.С. Демотиваторы в интернет-коммуникации: генезис, смысл, типология / А.С. Голиков, А.А. Калашникова // Вестник Харьковского государственного университета. – 2010. – Вып. 16. – С. 124–130.
5. Демотивация по-русски – URL: <http://demotivation.me/>
6. Зубанова Л.Б., Шуб М.Л. Визуальные практики в медиальном контексте / Л.Б. Зубанова, М.Л. Шуб // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 21 (312). Филология. Искусствоведение. – Вып. 80. – С. 222–226.
7. Нежура Е.А. Новые типы креолизованных текстов в коммуникативном пространстве Интернета – URL: <http://tl-ic.kursksu.ru/pdf/012–007.pdf>
8. Сеть сторонников Владимира Путина. – URL: <http://xn--hlabigchvh.xn--plai/media/putin-demotivatory/demotivatory-putin-i-politika.html>
9. Хайруллин И. Визуализация исламофобии (INFO ISLAM Общероссийское информационное агентство мусульман). – URL: http://www.info-islam.ru/publ/statji/vizualizacija_islamofobii/5–1–0–15384

ТЕХНОЛОГИЯ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Глазкова Светлана Алексеевна

*кандидат социологических наук, доцент, Санкт-Петербургский
государственный университет, Россия, г. Санкт-Петербург
e-mail: svetlagl@mail.ru*

Аннотация. Анализ ряда кейсов из практики современных художников позволил выявить специфику включения в современные художественные практики одной из новых телекоммуникационных технологий – технологию дополненной реальности.

Ключевые слова: современное искусство, дополненная реальность, QR-код, арт-объект, телекоммуникационные технологии, мобильная коммуникативная среда.

Современное искусство имеет своим предметом коммуникацию и все возможные ее аспекты: форма, коммуникативный акт, результат коммуникации как событие, порожденное актом получения предмета коммуникации. В меньшей степени современное искусство занимает информация, передаваемая в акте коммуникации. Вот почему современное искусство активно реагирует на появление новых технологий. Цифровые и телекоммуникационные технологии способствуют изменению зрительного восприятия окружающего мира и форм его воспроизведения в искусстве. Это относится и к технологии дополненной реальности.

Термин «дополненная реальность» сформировался в 1990-е гг. в IT-дискурсе. В статье 1994 г. П. Милграм и А.Д. Кисино описали континуум Реальность-Виртуальность (Reality-Virtuality Continuum) – «пространство между реальностью и виртуальностью, между которыми расположены дополненная реальность (ближе к реальности) и дополненная виртуальность (ближе к виртуальности)». Концепция «виртуального континуума» относится к смешанным классам объектов, представленных в любой специфической ситуации дисплея. Под «дополненной реальностью» (Augmented Reality, AR) «понимается любой случай, когда реальная среда дополнена виртуальными (компьютерными графическими) объектами» [9]. Такая реальность представляет собой особую коммуникативную среду, в которой созданы возможности для получения дополнительной информации или дополнительного действия за счет размещения в реальной среде выходов к виртуальным возможностям (информации или активности). Особое место в описываемой ситуации сегодня занимает мобильная коммуникативная среда, взаимодействующая с «дополненной реальностью». Мобильные телекоммуникационные устройства на соответствующих технологических платформах могут запускать многочисленные приложения, позволяющие включаться в «дополненную реальность». Продолжая на приведенное ранее определение П. Милграма и А.Д. Кисино, сформулируем, что «дополненная реальность»

в мобильной коммуникативной среде представляет собой класс случаев, когда виртуальные объекты интегрируются в реальную среду при помощи высокотехнологичных устройств, оснащенных мобильной связью [3]. Они позволяют получать информацию о реальных и виртуальных объектах, закодированную и размещенную в реальном пространстве. Данная технология «дополненной реальности», известная также как QR-коды / мобильные штрих-коды, предложила новый удобный канал доставки информации мобильной аудитории. Благодаря этому предметный мир меняется, каждый его объект может быть сопровожден любой информацией, любым смыслом. Популярность этой технологии обязана также и характеру новизны, важному для высокотехнологичного рынка мобильной связи и компьютерных технологий в частности и для капиталистического рынка в целом. Графические особенности форматирования информационной ссылки дают возможность включать QR-код в любое пространство, в том числе художественное. Обязательные условия для успешного акта коммуникации – наличие мобильного коммуникационного устройства и программного обеспечения – делают такую коммуникацию полужакрытой. Эти обстоятельства активно используются в арт-проектах современных художников. Рассмотрим существующие в современном искусстве практики использования дополненной реальности.

В проекте Алексея Сергиенко QR-Art центральное место занимает коммуникация зрителя и арт-объекта (выставка декабрь/январь 2011/12 гг. Санкт-Петербург, Ginza Project). Арт-объект в нем – графический код в формате картины со скрытым неоригинальным содержанием. Зрителю предложено расшифровать картины-коды, на месте которых он обнаруживает известные полотна. Акт коммуникации с арт-объектом заключается в расшифровке и узнавании. «Классические формы трансформируются в новое изображение посредством оцифровки и преобразования в графический код» [1].

Близок по концепции проект бруклинского художника-концептуалиста Джей Роберта Фелда «Инвертированный Мондриан: Зритель не представлен». Художник в точности воссоздает произведение голландского живописца Пита Мондриана, однако при этом инвертирует цветовые схемы. В результате при обычном про-

смотре произведения выглядят очень похожими, однако при включении функции инвертирования цвета на своем мобильном устройстве зритель обнаруживает копии картин Мондриана. «Посетители мчатся по выставке, фотографируя произведения на свои аппараты, словно это может заменить созерцание оригинала», – отмечает Фелд [2]. В обоих случаях живопись/графика становятся поводом для дополнительного акта коммуникации, приводящего к узнаванию уже известного произведения чужого авторства. Признанные произведения искусства работают в этих проектах как элемент общекультурного знания, как отсылка к нему.

Аналогичным образом устроен проект музыкальный QR-арт – QRadio берлинского художника SWEZA [7]. Нарисованный кассетный магнитофон вместо кассеты имеет знак QR-кода. При сканировании кода на экране смартфона появляется активная кассета и звучит музыка.

В других художественных практиках акцент смещается на нарушение коммуникации. Уличный художник под псевдонимом QR распечатывает на бумаге коды и создает абстрактные настенные композиции. При сканировании любого из этих кодов на экране смартфона появляется одна и та же фраза: “I don’t understand anything”. Сам художник объясняет идею так: «Первая реакция человека, который видит QR-код: “Я ничего не понимаю”. Потом до него доходит, что там, вероятно, заключено какое-то послание, и он сканирует код. И вдруг обнаруживает, что никакого послания, которое могло бы открыть ему тайное знание или, на худой конец, что-нибудь продать, нет. Человек заканчивает путешествие в исходной точке» [7]. Как нет гарантий, что процесс дешифровки будет успешным в 100% из-за проблем со связью, исправностью программы мобильного приложения или наличия элементов питания мобильного устройства, так нет их и при успешной с технической точки зрения коммуникации.

Графическая природа кодов, открывающих дополненную реальность, и затрудненная коммуникация были использованы в организации российской экспозиции на Венецианской архитектурной биеннале 2012 г. (авторы дизайна экспозиции С. Чобан, С. Кузнецов, В. Каширина): все поверхности помещения были покрыты ор-

наментом из кодов с закодированной информацией о представленных в экспозиции архитектурных объектах. «Планшеты, которые выдавались посетителям, использовались для считывания закодированной информации. Человеческий глаз разницы между рисунками кодов не улавливает, и поэтому просмотр выставки получался несколько хаотическим» [5]. Графическая форма кода стала центральным элементом орнамента, а условия коммуникации превратили процесс знакомства экспозиции в игру «найди проект», что перевело экспозицию павильона в разряд инсталляции.

В художественную практику входит и использование технологии дополненной реальности для трансформации живописи в анимацию. Например, в рамках учебного проекта Рорчестерского технологического института (США) молодые фотографы и дизайнеры провели расширение десяти картин старых мастеров в Мемориальной художественной галерее г. Грис с использованием технологии дополненной реальности: на экране смартфона эти картины оживают с помощью анимации [4]. Полотно превращается в аттракцион, вызывая удивление зрителя неожиданностью происходящего.

Художники – участники группы *Augmented Reality Art* – настаивают на исключительных возможностях новой технологии в искусстве, поскольку такое искусство «не подчиняется гравитации, оно сокрыто и нуждается в том, чтобы быть найдено, оно нестабильно и непостоянно, оно существует и оно приходит, оно реально и не материально. Оно здесь и должно быть найдено, если ты ищешь его» [8]. Скульптурные работы, представленные на фестивале «(Не)видимая скульптура» (май 2014, Австралия) [10], полностью соответствуют этим манифестируемым принципам: скульптуры размещены в парке в виде кодов, которые надо обнаружить, следуя карте выставки и запуская специальное приложение на смартфоне/планшете. Все экспонируемые скульптурные произведения не ограничены ничем, кроме фантазии творца – они пренебрегают силой земного притяжения и могут быть расположены как угодно относительно поверхности земли, при этом имитируя любые массивные габариты и сверхтяжелые материалы. Любые, в том числе и «призрачные» материалы и формы достижимы в технологии дополненной реальности.

Подчеркнем, что во всех упомянутых случаях художественное произведение – живописное/скульптурное/музыкальное – имеет формат экрана считывающего устройства. Таким образом, по технологии это цифровое, экранное кибер-искусство, возможно, имеющее неплохие коммерческие перспективы. Осмелимся высказать предположение, что такой формат произведений искусства может в ближайшем времени получить массовый спрос среди любителей изобразительных искусств, ограниченных как в средствах на приобретение произведений в реальном материале, так и в пространствах под их размещение.

Что же касается художественного осмысления возможностей технологии «дополненной реальности», то очевидно, что в большинстве вышеназванных примеров мы находим отчасти механическое перенесение новой формы коммуникации в художественное пространство. Что, на взгляд зрителя, иногда выглядит забавной безобидной игрой с новыми технологическими устройствами. Арт-объекты воспроизводят акт коммуникации технологии «дополненной реальности», пока не ставя вопрос о том, что это «дополнение» несет человеку. В этом оно совпадает в диагнозе Алена Бадью, назвавшего подобную «законченную одержимость новыми формами» чисто капиталистическим мышлением [6]. Дополненная реальность манифестирует сегодняшнюю нестабильность и увлеченность этим пограничным состоянием. Одновременность присутствия и отсутствия, что, по-видимому, и является сегодня главной загадкой современной кибердействительности, реальности, смешанной с виртуальной реальностью дисплеев.

Литература

1. Анонс выставки Алексея Сергиенко QR-Art. – URL: <http://www.nevsky8.com>
2. Бруклинский художник презентовал серию картин дополненной реальности. – URL: <https://i-look.net/news/brooklyn-artist-presented-a-series-of-paintings-augmented-reality.html>
3. Глазкова С.А. Технология дополненной реальности в новых медиа / С.А. Глазкова / Развитие русскоязычного медиапространства: коммуникационные и этические проблемы. Материалы научно-практической конференции (26–27 апреля 2013 г.) / под ред. И.М. Дзялошинского, М.А. Пильгун. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2013. – С. 117–122.

4. Лисовицкий А. Оживление искусства с дополненной реальностью / А. Лисовицкий. – URL: [http:// arnext.ru/articles/ozhivlenie-iskusstva-s-dopolnennoy-realnostyu-3611](http://arnext.ru/articles/ozhivlenie-iskusstva-s-dopolnennoy-realnostyu-3611) (дата обращения: 22.03.2013).
5. Тарабарина, Ю. В стиле кода / Ю. Тарабарина. – URL: [http:// archi.ru/events/news.journalist_present.html](http://archi.ru/events/news.journalist_present.html)
6. Badiou A. Fifteen Theses on Contemporary Art. – URL: [http:// www.lacan.com/issue22.php](http://www.lacan.com/issue22.php)
7. F5 08 (143). – URL: [http:// f5.ru/magazine/](http://f5.ru/magazine/)
8. Manifest AR, on 25 January 2011. – URL: [http:// www.manifestar.info/](http://www.manifestar.info/).
9. Milgram P., Kishino, A.F. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays // IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D(12), pp. 1321–1329, 1994. – URL: [http:// vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICES4/ieice.html](http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICES4/ieice.html)
10. (Un)seen Sculptures Австралия Port Macquarie, May 1st – 31st 2014. – URL: [http:// www.unseensculptures.com/?page_id=732](http://www.unseensculptures.com/?page_id=732)

ПЕЩЕРНЫЕ ГРАФФИТИ КАК ФЕНОМЕН ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Гунько Оксана Геннадьевна

*кандидат филологических наук, доцент, Набережночелнинский
институт Казанского (Приволжского) федерального
университета,*

Россия, г. Набережные Челны

e-mail: gunko.ok@mail.ru

Гунько Алексей Александрович

*научный сотрудник Набережночелнинского института
социально-педагогических технологий и ресурсов, Россия,*

г. Набережные Челны

e-mail: gunko.a@mail.ru

Аннотация. Авторы рассматривают пещеры как уникальное коммуникативное пространство, где с помощью граффити происходит обмен визуальной информацией. Рассмотрены компоненты, формирующие коммуникативную ситуацию. На основании изучения более 500 пещерных граффити предпринимается попытка их классификации по функциям.

Ключевые слова: граффити, функции граффити, визуализация, подземное пространство.